

애니메이션에서 표현되는 공간에 관한 연구
- 인크레더블을 중심으로 -

A Study on Expressed in Animations
- Focused on Incredible -

주저자 : 전정숙 (Jeon-sook Jun)

한국폴리텍대학 컴퓨터애니메이션학과 조교수

공동저자 : 손영범 (Young-bum Son)

성균관대학교 예술학부 디자인학 전공 강사

1. 서론

- 1-1. 연구의 목적
- 1-2. 연구 범위 및 방법

2. 질·들뢰즈(Gilles Deleuze)의 공간

- 2-1. 들뢰즈와 애니메이션과의 관계
- 2-2. 영상에서의 들뢰즈의 위치
- 2-3. 감각적(感覺的) 리얼리티 내의 공간

3. 인크레더블에서 표현된 질·들뢰즈의 공간 해석

4. 결론

참고문헌

(要約)

초기의 애니메이션은 단순히 삽화에 움직임을 줌으로서 살아 있는 듯한 표현의 리얼감을 목표로 하였다. 이후 애니메이션은 미디어 기술의 발달과 인간의 의식변화, 그리고 사회현상들의 다양한 변화에 의해 영향을 받고, 영향을 끼쳐왔다. 그 중에서도 1946년에 처음 등장한 컴퓨터는 애니메이션의 리얼리티 표현의 도구를 더욱 다양화시켰고, 나아가 표현 매체의 지적능력 향상을 초래하여 새로운 시각영역의 확대와 의식을 확장하는 다원적인 영상정보 환경으로 바뀌었다. 또한 이 기술은 모든 영역에 있어서 보편적 질서의 해체와 다의적이고 다양함과 모호함, 그리고 때로는 서로 모순적인 요소들이 함께 내포하고 있는 포스트모더니즘 속에서 애니메이션은 기존의 리얼리티(지각적 리얼리티와 반영적 리얼리티)에서 새로운 돌파구를 찾아야만 하였다.

따라서 애니메이션은 단순한 화상처리라는 기술의 벽을 넘어서서 논리적인 지각과정의 경로보다 빠르고 즉흥적이고 감성적으로 지각할 수 있는 리얼리티로의 전환을 이루게 된 것이다. 이를 본 연구에서는 '감각적(感覺的) 리얼리티'라고 명명하며, 이에 관한 연구의 일환으로서 질·들뢰즈(Gilles Deleuze)의 공간에 관한 리얼리티를 실제 애니메이션영화에 적용하여 해석하고 있다.

(Abstract)

The earlier animations aimed to express the characters realistically by making the illustrations look like moving and alive. Since then, animations have been influenced by development of media technology, men's changed mentality and evolvement of diverse social phenomena, while influencing them, too. Among them, the computer which emerged first in 1946 has served to more diversify the tools for realistic expressions of animations, and further, enhance the intellectual power of expression media only to expand the new visual expressions and thereby, usher in a multi-media video information environment. Moreover, this technology or computer has urged every discipline to disintegrate its conventional order for the post-modernism characterized by polysemous, diversified, obscure and sometimes, mutually contradicting elements, and as a result, animations had to find a new breakthrough in the conventional reality (cognitive and reflective reality).

Thus, animations have been real enough to be perceived impromptu and emotionally, faster than the logical cognitive process beyond the simple technological barrier or the screen image processing. With such backgrounds in mind and by defining such a reality as 'sensuous reality', this study aimed to apply Gilles Deleuze's, reality of space to animation films and interpret it.

(Keyword)

animation, Spaces Expressed, sensation-reality, cognitive, reflective reality, virtual reality sensed

1. 서론

1-1. 연구배경 및 목적

현대 사회의 커뮤니케이션은 정보전달 기능이 커지고 과학기술이 발달함에 따라 일 방향 커뮤니케이션에서 쌍 방향 커뮤니케이션으로 변화하고 있다. 또한 가상현실의 대두는 우리의 현실 문제, 즉, 사실과 거짓 또는 리얼리티의 문제를 비롯하여 우리가 과거로부터 공유해왔던 전통의식이 파괴되고, 이로 인하여 표현에 일정한 의미가 사라지고 하나의 표현에도 다의적이고 모호함을 인정하는 현대 사회는 포스트모던의 특성을 갖고 있다. 이 포스트모던의 문화적 특성은 영화, 비디오, 애니메이션, 게임, 모션그래픽 등의 영상들이 새로이 등장하거나 다양한 형태로 변모하고 있다. 이러한 영상들은 하나의 문화적 도구이자, 코드로서 현재의 문화를 대변하고 있으며, 사회적 특징들이 제기하는 현실적 문제들을 다루고 있다. 특히·오늘의 영상 미디어는 가상현실과 현실의 공존 속에서 진실과 허구를 어떻게 받아들일 것인가라는 문제와 가상현실이 하나의 물리적 현실 공간으로 받아들여지기 위한 리얼리티의 문제를 안고 있다. 현재 영상 미디어가 안고 있는 리얼리티는 기존의 지각적 리얼리티나, 미메시스(mimesis)의 개념으로 한정하거나 규정짓기 어렵다. 따라서 기존의 리얼리티의 개념을 뛰어넘는 새로운 개념의 리얼리티를 오늘날 영상 미디어는 요구할 수밖에 없다. 이러한 요구를 배경으로 들뢰즈는 공간에 관한 리얼리티를 제안하였다. 이에 본 연구는 들뢰즈의 감각적 리얼리티의 이해의 일환으로서 애니메이션에서 표현되고 있는 공간에 관한 연구이자, 현재 애니메이션이 나아가야 할 방향의 하나를 제안하는데 목적이 있다.

1-2. 연구내용 및 범위

본 연구는 애니메이션의 본질적인 문제라 할 수 있는 리얼리티의 개념을 들뢰즈의 이론 하에 해석적 논의를 두고 있다. 그 중에서도 공간(空間)에 관한 해석을 내용으로 하고 있다. 우선 들뢰즈의 영상학적 위치와 개념을 고찰하여 기초적 이론으로 삼고, 영화적 지각, 그리고 영상 공간으로 심화하고 있다.

분석의 대상은 월트 디즈니사의 3D애니메이션영화인 〈인크레더블 Mission Incredible〉이다.

그 분석 대상의 선별 이유는 첫째 월트디즈니는 1923년 최초로 컬러애니메이션 〈꽃과 나무들 Flowers and Trees〉과 1937년 단편 시리즈 〈실리심포니 Silly Symphony Series〉의 하나였던 〈늑은 물레방아〉에서 셀과 셀 사이, 셀과 배경사이에 간격을 두고 촬영함으로써 원근감과 화면의 깊이를 부여하고 멀티플레인 기법을 사용함으로써 2차원의 깊이감과 풍부한 원근감을 부여하는데 근간을 마련하는 등 리얼리티를 추구하는 전통성에 있다. 둘째 〈인크레더블〉은 2000년 디즈니사에서 제작된 에릭 레이튼, 랄프 존다그 감독의 〈다이너소어 Dinosaur〉 이후의 100% 3D컴퓨터애니메이션이기 때문이다.

그러나 작품의 해석에 있어서 본 연구가 주로 사용하는 들뢰즈의 관점은 그것이 실사 이미지를 최대한 모방하려는 전통적 디즈니 애니메이션을 대상으로 적용하든, 실험적 애니메이션을 통해 접근되는 밀도의 차이는 있을 지라도 언제나 적용이 가능하다고 본다.

2. 들뢰즈의 공간

2-1. 들뢰즈와 애니메이션과의 관계

애니메이션에서의 생성이란 비존재가 존재로 되는 과정이다. 이는 애니메이션의 리얼리티가 갖고 있는 본질적 특성이다. 존재하지 않는 캐릭터에 동화(動畵)를 통하여 생명을 주입시키는 과정은 과거에도 현재에도 바뀌어 지지 않는다. 이러한 특성이 일반론적 애니메이션이 갖고 있는 리얼리티였다. 어떻게 하면 '미키마우스'가 인간적 감정표현(얼굴과 몸짓 등)을 할 수 있도록 할까? 어떻게 하면 '밤비'를 진짜 사슴처럼 움직일 수 있도록 할 수 있을까? 어떻게 하면 물과 나무를 진짜처럼 인간의 눈을 속일 수 있게 할까? 등의 묘사적 차원이었다.

우리는 여기서 들뢰즈가 "영화에서의 생성이란 비존재가 존재로 되는 과정이다"라는 말의 의미를 파악해야한다. 이 뜻은 파생실재인(hyperreality) 시뮬라크르(simulacre)이다.

애니메이션은 근본적으로 시뮬라크르이지만 들뢰즈가 언급하고 있는 의미는 표현상의 의미가 아니다. 존재의 리얼리티를 언급하고 있는 것이다. 즉, 애니메이션에서의 생성이 묘사적 차원의 리얼리티를 말하는 것은 제작자들의 측면임을 분명히 알아야 한다. 그리고 들뢰즈는 진정 리얼한 대상은 우리의 신경시스템을 직접 작용해 우리의 감각을 자극하고 그로써 우리에게 어떤 체험, 즉 감각을 느끼는 체험을 매개해준다고 보고 있다. 따라서 들뢰즈가 말하는 감각적 리얼리티를 얻는다는 것은 수용자(audience 受容者)¹⁾가 애니메이션에 등장하는 배역(캐릭터)과 감성적, 지각적, 감각적 동조를 가짐으로서 얻을 수 있는 리얼리티이다.

2-2. 영상학 상에서의 들뢰즈의 위치

영상을 철학적 측면에서 리얼리티를 연구한 들뢰즈는 20세기 프랑스의 철학자 중 가장 영향력 있는 한사람으로 그는 1970년대 이후 포스트모더니즘으로 급격히 전환하였으며, 그의 저서 《차이와 반복 Difference et Repetition》, 《의미의 논리 Logique de Sens》, 《감각의 논리 Logique de la Sensation》을 통하여 푸코(M. Foucault)와 더불어 포스트구조주의의 초기 국면과 '포스트 모던적 전환'사이의 경계에서 있는 사상가로 평가하고 있다. 그리고 그의 영화 또는 영상에 관련된 저서로는 《시네마1 Cinema1》, 《시네마2 Cinema2》 그리고 《천개의 고원》 등이 있다. 《시네마1》에서는 영상의 운동이미지를, 《시네마2》에서는 영상의 시간이미지를, 《천개의 고원》에서는 공간이미지를 논의하였다. 그러나 영상의 리얼리티는 들뢰즈 이전에도 주요 문제로 연구되어 왔다.

예를 들어 장 폴파르지에(Jean Paul Fargier)와 조르지오 멜리어스(George Lellis)의 영상의 리얼리티는 "너무나 사실적이기 때문에 우리는 즉시 표상이 인공적이라는 사실을 거의 잊어버리게 된다."²⁾ 라고 극명하게 언급하였다. 이러한 리얼리티를 영화이론가 바쟁(Andre Bazin)의 경우는 존재론적 리얼리즘의 입장에서 '스크린 위에서의 리얼리티의 현존'이라는 문제에 주목하면서, 현존이라는 개념에 있어서 사진술과 영화는 근본적으로 다르게 보고 있다. 기본적으로 사진적 이미지는 리얼리

1) 수용자(audience 受容者):본문에서는 관객을 '수용자'로 표기한다.

2) Jean Paul Fargier, George Lellis, 이경운·민경철 역, 《브레히트와 영화》, 1993, p.291.

티와의 유사성만이 아니라 그 흔적을 준다는 점에서 리얼리티와 밀접한 관계를 가지고 있으나, 그것의 순간적 시간을 취할 수밖에 없도록 한다는 부분에서는 제한적인 기술로 남는 것에 반해 영화이미지는 시간의 끊임없는 운동 속에서 외화(外化)면의 영역으로 확장된다는 점에서 리얼리티의 현존과 지속을 포착할 수 있다. 영화와 리얼리티 사이에는 존재론적인 일치와 연속성이 존재하기 때문에, 이미지는 그것이 현실에 대하여 무엇인가를 덧붙여주는 것이 아니라 현실 그 자체를 드러내놓고 보여주는 것에 의해 평가되어야 한다고 주장하고 있다.³⁾

이와 동일한 입장에서 프레드릭 제임슨(Frederic Jameson)은 “존재로서 사진성의 이중구조 혹은 사건의 이중적인 현시는 사물의 측면뿐만 아니라 주체의 측면을 부각시키며, 사진적 대상들의 신체 위에 독특하게 등록된 역사적 순간뿐만 아니라 등록 행위의 발생을 동시에 지니게 되어”⁴⁾ 사건의 이중성은 영상 이미지의 운동과 시간 속에서 우리 스스로 리얼리티를 발견하게 되는 과정에서도 생겨나는 것이다. 이런 점에서 우리는 “영화의 이미지에 등록된 현실의 기록(recording)과 현시(reveling)의 문제에 대해 현실의 투명한 반영이라는 측면보다는 새로운 현실의 발견이라는 면에서 이해 할 수 있다.”⁵⁾ 리얼리티의 현시를 통해 영화적 이미지의 지각 과정은 수용자에게 심리적 경험과 인식의 전환으로 확장하는 문을 열어주는 계기를 마련하는 것이다.

그리고 영화의 본질, 즉 물질적인 형식들에 대해 이데올로기적 측면에서 검토하였던 영화이론가들 역시 영화의 현실감이 어떻게 형성되는가? 라는 문제에서 출발하였는데 이는 영화가 생산하는 현실감이 바로 매체의 고유한 이데올로기로 작동한다고 인식했던 것이다. 영화가 이데올로기의 이중적인 기능을 수행한다고 보았던 장 폴파르지에의 주장에 따르면, 먼저 영화란 기존 이데올로기를 재생산하고 반영하는 일종의 매개체로서 이용되며 이데올로기 기능으로서 영화는 현실감을 생산하는데 “스크린 위에는 영상과 그림자 이외에 아무것도 존재하지 않지만 관객은 처음에 실제로 현실이 존재하는 것과 마찬가지로 스크린 위에 현실이 존재한다고 생각하게 된다.”⁶⁾는 것이다.

영화의 현실감은 이미지의 2차원적인 평면에서 3차원적인 입체감을 형성할 경우 더욱 리얼하게 나타나는데 이런 현실감은 영화이미지가 르네상스 회화에서 공간의 깊이를 강화하기 위해 인위적으로 고안하였던 원근법적 구도를 따를 때 생기는 것이다. 장 루이 보드리(Jean Louis Baudry)와 같은 영화 이론가는 “르네상스 시대로부터 사진, 영화에 이르기까지 원근법의 체제를 검토함으로써 그 이데올로기적 역할을 설명하고 있다.”⁷⁾

앞서 설명한 바깥을 비롯한 장 폴파르지에, 장 루이 보드리의 영화의 리얼리티 이론과 달리 들뢰즈는 “영화적 이미지는 리얼리티와의 관계 속에서 그 물질적 존재를 가지며 스크린 위에 영사되는 구체적인 움직이는 이미지로서 영화적 개념들을 구성하게 된다”⁸⁾고 봄으로서 영화적 지각이 리얼리티에 대해 거짓운동을 제시하는 것이 아니라 참 운동을 제시한다는 사실을 파악하였다. 이는 사진적인 기록과 움직이는 이미지들의 운동으로서 영화는 리얼리티에 대한 환영이 아니라 ‘새로운 리얼리티를 지각하기 위한 기관인 것’이라고 주장한다. 또한 영화가 어떤 사조나 스타일, 장르의 구분에 의해 분류되는 것이 아니라 현실, 리얼리티, 시공간과 영화이미지가 맺는 관계의 양상에 따라 그 유형들을 계열화시키기 때문에 영화 그 자체의 이미지 속에서 리얼리티를 지속해야 한다는 주장은 다른 한편으로 ‘영화이미지를 어떻게 구성할 것인가’의 문제와 긴장관계를 가진다. 이는 리얼리티의 포착에 있어서 영화적 기법과 스타일이 어떻게 기능 할 수 있는가라는 문제이다. 따라서 본 연구는 영상에 관련된 3편의 저서 중 《친개의 고원》을 주요 연구 과제로 삼아 들뢰즈의 공간이미지를 새로운 개념으로 탐구하고 분석한다.

2.3. 리얼리티를 받아들이는 영화적 지각

우리의 지각은 실제의 흐름이나 운동을 신체의 물리적 장치를 통해 감각기관 혹은 지식의 장치(사유)를 통해 스냅 샷을 찍듯이 외부의 자극을 수용한다. 지각은 실제의 운동을 자르고 재연결하는 일련의 메커니즘을 갖는다. 베르그송(Bergson Henri)은 이를 《창조적 진화》에서 ‘영화적 환영(the cinematographic illusion)’이라 불렀다. 따라서 영화는 두 종류의 형식적 운동을 통해 구성된다. 먼저 순간적인 파편들의 이미지이다. 이 파편들은 공간적으로 결정된 움직이지 않는 이미지이다. 둘째, 이 파편들은 연속하기 위한 영화적 장치들의 운동이다. 이 운동은 단일하고 동질적인 것으로 이 장치의 속도의 증감에 따라 이미지들의 연속적 운동의 양태는 전혀 다르게 지각될 것이다. 베르그송에 따르면 영화는 그 자체로 움직이지 않는 단편적인 이미지들을 외적 장치에 의해 연속의 환영을 만들면서 운동을 재구성하는 것으로 보고 있다. 여기서 영화가 단편적인 이미지들을 결합하여 일정한 속도(애니메이션의 경우 24/sec, 12/sec)를 갖는 장치를 통해 연속의 환영을 만들어내지만 실제로 우리의 시각은 파편화된 이미지를 보는 것이 아니다. 우리는 그 단편적인 이미지들 사이에서 발생하는 이미지, 즉 ‘사건’을 보는 것이다.

자연적 지각에서 운동은 지각의 대상 뿐 아니라 지각을 가능하게 하는 조건들에 의존해 있다. 현상학자들에 따르면 지각의 주체는 이미 세계 안에 존재하고 있는 실존이라고 한다. 이로써 지각은 곧 존재를 포함하는 세계를 의미한다. 여기서 지각이란, 우리가 본다는 것은 우리 신체의 움직임을 통해 얻어지는 것을 말한다. 즉 우리가 만일 현재 집이나 건물 같은 큰 사물의 정면에서 바라보고 있는 경우, 우리에게 보여주는 면은 정면이리는데 한정된다. 그러나 지금 보이지 않는 후면은

Cinematographic Apparatus, *Film Quarterly*, Winter 1974-75, p. 39-47.
8) Gilles Deleuze, 김중호 역, 《상상에 대한 의혹·대담》, 숲, 1993, p.162.

3) Andre, Bazin, 박상규 역, 《영화란 무엇인가》, 시각과 언어, 1993, p.199.

4) Frederic, Jameson, *The Existence of Italy, Signatures of The Visible*, New York and London: Routledge, 1992, pp.186-187.

5) “그 영화적 리얼리티는 기록적 리얼리티 없이는 성립할 수 없는 것이지만 그 기록적 리얼리티가 우리의 상상력의 진실성이 되기 위해서는 스스로를 파괴한 리얼리티 그 자체 속에 다시금 새로 태어나지 않으면 안 되었던 것이다.(Andre Bazin, p.78.) 참조.

6) Jean Paul Fargeier, George Lellis, *ibid*, p.359.

7) Jean, Louis Baudry. *Ideological Effects of the Basic*

신체를 후면 쪽으로 움직임으로서 볼 수 있으며 지각이 가능해진다. 따라서 눈앞에 나타난 대상은 지금 보이지 않는 이면의 부분도 신체의 움직임을 통하여 볼 수 있다는 식으로, 보이지 않는 부분은 보임의 가능성을 부여 받고 있다. 이러한 가능성은 인간의 시야 밖에 있는 부분으로 보는 것과 보이는 것의 상호 관계에서 빠져버린 시야의 결핍상태와 같다. 이러한 지각을 영상 학에 있어서의 자연적 지각이라고 할 수 있다.

이와 달리 영화적 지각은 사물에 대해 윤택히 능동적이고, 조작적이다. 예를 들어 인간의 눈이 대상에 고착되어 보는 것과 달리 카메라는 이에 구속받지 않으며, 카메라의 스냅 샷이나, 앵글을 통하여 보다 직접적이고 극적으로 조작할 수 있다. 그리고 카메라를 통해서 본다는 것은 시각적 요소들을 선택, 분리해내고, 그 요소들을 다시 재구성함으로써 시각적 감동을 색채적, 공간적, 정서적으로 강화할 수 있다. 더욱이 조명 세트와 편집의 영화 장치 등의 지원을 받음으로서 색채적, 공간적, 정서적 강화와 조작 가능성은 급격히 증가된다. 이러한 총체적 요소로 구성되어 영화의 화면을 볼 수 있는 지각을 영화적 지각이라고 한다. 이러한 지각은 사람의 눈을 기초로 한다. 일반적으로 사람이 한 순간에 눈을 통해 동시에 들어오는 많은 정보를 효과적으로 처리하기 위해서는 정보의 어느 부분을 우선적으로 처리해야 할지 선택해야 한다. 이를 시각적 주의(視覺的 注意)라고 하며, 원래의 정보를 걸러내서 특정 정보의 정보처리에 집중하는 역할을 한다. 이 때 주의(注意)를 할당하는 기준이 무엇인가에 따라 위치중심기제(位置中心既濟, space based attention)와 대상중심기제(對象中心既濟, object based attention)로 나뉜다. 위치중심기제는 시각적 주의가 시각장(視覺場)에서 순수하게 공간적인 표상에 의해 유도된다는 설명이고, 대상중심기제는 시각적 주의가 시각장(視覺場)에서 순수한 대상들에 의해 유도된다는 설명이다.⁹⁾ 구체적으로 위치중심기제는 자극(刺激)의 공간 위치가 주의 할당의 바탕이 된다고 보는데, 주의가 무대나 스크린처럼 제한된 공간에 집중되며, 그 위치에 있는 정보들을 중점적으로 처리한다고 에릭슨(Eriksen)과 제임스(St. James)는 설명한다.¹⁰⁾ 이와 달리 대상중심기제는 대상이라는 속성 자체, 특히 대상이 가지고 있는 형태라는 특성 자체가 주의의 할당에 영향을 준다. 다시 말해서 “주의의 할당에 중요한 요인은 결국은 위치인데, 대상의 형태상에서 차지하는 위치가 어디인가에 따라 주의의 할당 정도가 달라진다는 것이다”¹¹⁾라고 김민식은 논하고 있다. 즉, 대상이 움직이거나 지각자가 움직이게 되면 지각자의 망막에 맺히는 상의 위치와 크기가 달라지게 된다. 예를 들어 자동차를 운전하는 상황에서, 운전자의 맞은편에서 오는 자동차는 그 망막상의 크기가 시시각각으로 변하고 이에 따라 정보의 깊이가 달라지는 상황을 의미한다.

특히 영상에 있어서 위치중심기제는 클로즈업이나 사물이 사

건의 실마리를 제공하는 초점 등이 이에 해당하며, 대상중심기제는 공간의 이동에 나타나는 움직임에 주로 사용된다고 하겠다.

2.4. 감각적 리얼리티 내의 공간

들뢰즈는 《천개의 고원》에서 공간을 두 가지로 분류한다. 하나는 빗금 쳐진 혹은 줄무늬가 있는(striated strif) 공간이며, 다른 하나는 부드러운 혹은 매끄러운(smooth lissf) 공간이다. 이 두 공간은 항상 공존하며 공간 간의 변전과 이행은 끊임없이 지속되기 때문에 두 공간의 구별은 칸트의 용어에 따라 “사실에 의한 구별이 아니라, 권리에 의한 구별이다.”¹²⁾ 그리고 “매끄러운 공간은 눈으로 만지는(haptique) 공간으로 표현된다. 매끄러운 것은 근접 시야의 최고 대상이며 눈으로 만지는 공간의 요소로 간주된다.(중략) 반면에 빗금 쳐진 것은 보다 멀리 떨어진 시야, 따라서 보다 시각적인 공간에 관련된 다.(생략)”¹³⁾는 것이다.

여기서 근접 시야의 눈으로 만져지는 매끄러운 공간은 중심적 정향성(time orientation)을 갖고 있지 않다. 그것은 지속적으로 변화하며 일정한 불변적 좌표계를 구성시킬 수 있는 시각적 준거점이 주어지지 않기 때문이다. 그에 반하여 “원격 시야의 시각적인 빗금 쳐진 공간에서 정향성은 고정되어 있고 시각적 준거점들은 불변성을 유지하면서 중심 원근법을 구성한다.”¹⁴⁾ 이러한 구분이 영상예술에 대하여 함축하는 기본적인 특징은 세 가지로 요약된다.

첫째, 눈으로 만져지는 공간은 말 그대로 촉각적인 측면을 포함하기 때문에, 대상과의 일정한 거리를 필요로 하는 시각적 공간과 달리 ‘거리’를 포함하지 않는다. 예를 들면 풀 스크린으로 활활 타오르는 불길을 보면서 관객들은 ‘뜨겁다’라는 느낌에 동조된다.¹⁵⁾ 여기서 ‘뜨겁다’라는 느낌은 수용자의 객관적인 지각이 아닌, 수용자가 영상에 몰입 또는 동화(同化)되었을 때 오는 촉각과 시각의 이중감각 결과로, 눈(감각)과 대상(불길)과의 거리(지각의 거리)의 부재 현상이 나타난다. 이러한 부재를 들뢰즈는 “그 둘 사이에 끼어드는 내려티브나 디제시스¹⁶⁾의 부재를 의미한다.”¹⁷⁾고 설명하고 있다. 또한 눈으로 만져지는 공간에서 구성되는 이미지는 중심 원근법에 따르지 않

12) Gilles Deleuze, Felix Guattari, A Thousand Plateaus, B. Massumi 역, University of Minnesota University, 1987, pp.474-475.

13) Gilles Deleuze, Felix Guattari, ibid, 1987, p.493.

14) Gilles Deleuze, Felix Guattari, ibid, 1987, p.494

15) 전정숙, 『애니메이션의 감각적 리얼리티에 관한 연구』, 홍익대학교 대학원 광고홍보학과, 박사학위논문 2005, p.91.

16) 영화 속에서 전개되는 허구의 세계. 원래 디제시스란 용어는 아리스토텔레스가 ‘시학’에서 이야기의 두 가지 개념을 디제시스와 미메시스(mimesis)로 구분했는데 이야기를 서술하는 방법에 따라 이야기를 설명하는 것을 디제시스, 이야기를 재현하는 것을 미메시스라 했다. 수리오(E. Souriau)는 이 개념을 영화에 도입하여 ‘상술된 이야기(recounted story)’란 개념으로 디제시스를 설명했으며, 기호학자인 메츠(Christian Metz)는 영화의 언어성을 논하면서 영화란 외연적 의미의 과정을 거친 뒤 비로소 특정언어가 되는데 이러한 외연적 의미의 집합체가 곧 디제시스라고 정의했다. 즉 영화 속에서 보여지는 이야기의 외연적 요소(연기, 대사 등)에 의해 구성되는 허구의 시간과 공간을 말한다.

17) Mireille Buydens, Sahara: l'esthétique de Gilles Deleuze, Librairie Philosophique, 1990, p.103.

9) Driver, J. & Baylis, G. C. (1989) 『Movement and visual attention: The spotlight metaphor breaks down. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 15, pp.448-456

10) Eriksen, C.W. & St. James, J.D. (1986) 『Visual attention within and around the field of focal attention; A zoom lens model. *Perception & Psychology*, 40, 225-240

11) 김민식 『초점주의과제에서 지각적 군 집화와 공간적 선택』, 한국심리학회, 1998, pp.617-631.

기 때문에 눈이 주목하는 형태와 그 배경이라는 분리가 일어나지 않는다. 이와 달리 빗금 쳐진 공간은 마치 회화나 사진에서 보여주는 것과 같이 주목된 대상의 형태와 배경사이에 일정한 방식(회화의 경우 인물과 배경)으로 분리된다. 이러한 분리를 들뢰즈는 빗금으로 보고 있다. 따라서 거기에는 거리가 형성되어 두 향간의 대화적 관계를 형성하게 되고, 이 대화적 관계를 통하여 이야기가 만들어지는 경향이 있다. 즉, 조직화된 깊이로서의 분리한다는 것은 내러티브적·재현적 관계들을 작품의 내부에 세우는 일이며, 감각된 것에 내재적인 '빗금'을 긋는 것이다. 이 빗금은 "감각된 것(sentí)과 감각하는 것(sentant) 사이에 끼어들어 전면적인 융합을 깨뜨린다."¹⁸⁾ 즉 그것들이 미리 존재하는 점들에 종속된 연결(liaison)이라는 의미에서 부차적이다.

둘째, 눈으로 만져지는 공간은 고정된 표지나 정해진 경로들로 구성되는 것이 아니다. 대상의 형태는 일정하게 해체되며 윤곽선은 문질러져서 형태의 구분이 어려워진다. 그것은 고정된 단위들로 분할할 수 있는 것이 아니라 일정한 힘의 유동적 흐름으로 지각된다. 들뢰즈는 관객의 눈과 화면간의 그 둘 사이에 어떤 언어나 기호체계, 형식체계가 끼어들 수 없을 정도로 눈과 화폭간의 가능한 융합을 의미한다. 반면에 빗금 쳐진 시각적 공간은 거리를 준수하며, 형태를 유지하고 다양한 요소들의 구성과 배치를 통해서 의미작용이 성립하는 공간이다. 그러므로 "횡축과 종축이라는 좌표에 의해 규정된다는 점에서도 부차적이다."¹⁹⁾고 언급하였다. 이는 영화의 공간을 구성하는 이미지들의 중요성 때문에 영화의 접근에 있어서 언어학적으로 접근하는 것을 반대하였다.²⁰⁾

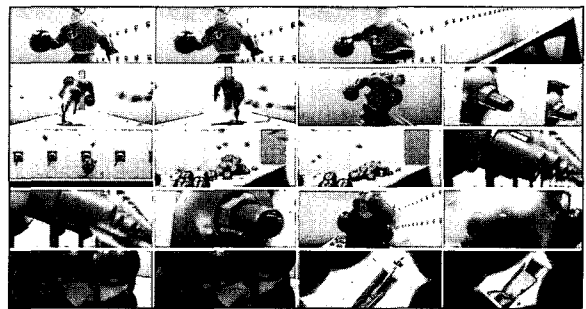
셋째, 빗금 쳐진 공간과 매끄러운 공간간의 차이는 점과 선 사이의 관계에서도 파악된다. 빗금 쳐진 공간에서는 점이 우위에 서며 선은 점에 의해 구성되는 이차적인 지위를 갖는다. 예를 들어 바다의 항로가 그렇다. 항로는 출발지와 목적지라는 두 점간에 그려진 빗금이다. 따라서 점들이 실체로서 존재하고 선은 말하자면 그것으로부터 파생되어 존재한다. 이러한 공간에서 선은 점들에 의하여 미리 정해진 방향성을 갖는다. 즉 미리 정해진 좌표의 테두리 안에서 작동하는 것이다. 그런 의미에서 이러한 공간에서의 선은 이중적인 의미에서 부차적이다. 반면에 매끄러운 공간에서는 선이 일차적이다. 그것은 미리 정해진 고정점이나 중심축을 갖고 있지 않기 때문에 규정된 방향성 없이 점들로부터 독립해서 움직인다. 따라서 방향성 혹은 지향성 없는 선의 움직임을 보인다. 그것은 종속적 연결이 아니라 독립적이면서 우발적인 연결(connexion)일 뿐이다. 그것은 다면적으로 횡단하는 선들이다. 여기서 점을 프레임에, 선을 쇼트에 유추시켜 생각해 볼 수도 있다. 따라서 일반적인 쇼트의 경우에 그것을 구성하는 프레임내의 점진적인 방향 및 변화의 예측 가능한 움직임을 통해서 쇼트내의 변화를 지각하는 반면에 스텝 프린팅²¹⁾이 보여주는 방향, 크기,

변화의 비약적인 돌발성은 좌표체계와 미리 정해진 방향성을 곤란하게 만든다. 이와 같은 "선의 움직임은 다중적 방향성을 가지며, 점들, 형상들, 윤곽들의 사이를 비껴간다."²²⁾

3. 인크레더블에서 표현된 질·들뢰즈의 공간 해석

앞에서 언급한 것과 같이 매끄러운 공간과 빗금 쳐진 공간 사이에는 거리와 경로, 그리고 좌표 등에서 많은 차이를 보이고 있다. 예를 들어서 빗금 쳐진 공간은 영사에 있어서 다큐멘터리나 시사적 영상 등의 객관적 사건이나 상황을 지각시키는데 유용한 공간이라 하겠다. 그렇다고 눈으로 만져지는 매끄러운 공간만으로 영상과 애니메이션을 구성한다고 하여 수용자의 리얼리티가 극대화 되는 것은 아니다. 오히려 이 둘의 공간이 서로 조화를 이루고, 서로 교차하면서 보안되었을 때 수용자의 리얼리티가 극대화 되는 것을 <인크레더블>에서 보여주고 있다. 다만 눈으로 만져지는 공간은 시각 이외에도 촉각적인 측면을 포함하기 때문에 지금까지의 영상 공간의 이해를 폭넓게 이해 가능하며, '대상과의 일정한 거리를 필요로 하는 시각적 공간과는 달리 거리를 포함하지 않는다.'는 점과 '미리 정해진 고정점이나 중심축을 갖고 있지 않기 때문에 규정된 방향성 없이 점들로부터 독립해서 움직인다.'는 점 등이 언어학적으로 접근을 저지하고 인간의 감각이 지각과정(예를 들어 감각을 통해 얻어지는 지식)을 거치지 않고 감각이 곧 지각이라는 '리얼리티'를 얻는데 중요한 개념의 공간이다. 그리고 이러한 공간의 표현이 가능해진 것은 곧 현대 애니메이션기술의 확장의 결과이다.

한편으로 매끄러운 공간의 '거리의 부재'는 "어떤 언어나 기호체계, 형식체계가 끼어들 수 없을 정도로 눈과 화폭간의 가능한 융합을 의미"²³⁾하는 것으로, 이러한 융합이 애니메이션의 표현기법에 있어서 공간의 거리감과 시각적 충격, 그리고 체험적 리얼리티를 준다. 때문에 이러한 기법의 효과는 그 변형의 정도나 속도 조절을 통해 역동적인 장면 전환을 만들어냄으로서 관객의 시선을 붙잡아 두고 주의를 집중시키는 효과를 줌으로서 수용자로 하여금 작품에 몰입 하도록 한다. 이와 같은 이론에 근거하여 다음의 신들을 살펴보겠다.



은 장면을 필름화하는 대신에, 같은 장면들을 반복해서 프린팅 하거나 삭제함으로써 얻는 효과이다. 일반적인 예가 동화상 필름에서 한 장면이 오랫동안 지속되는 정지장면을 만드는 것이다. 이와 반대로 장면들이 일반적인 상영속도인 초당 24프레임 대신에 초당2프레임에서 6프레임 정도로 빠르게 상영되게 하여 탁탁 튀는 듯한 스타카토 효과를 얻을 수 있다.

22) Gilles Deleuze · Felix Guattari, ibid, 1987, p.496.

23) Mireille Buydens, ibid, p.105.

18) Mireille Buydens, ibid, pp.104-105.

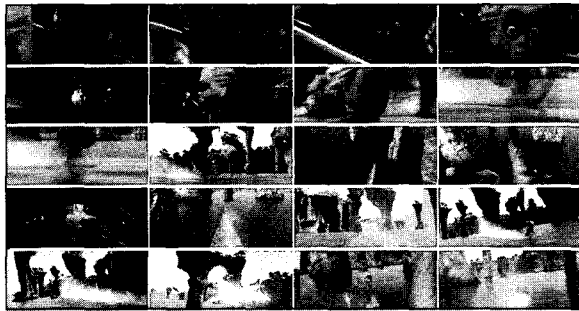
19) Mireille Buydens, ibid, p.106.

20) 전정숙, ibid, p.93.

21) 스텝 프린팅(step-printing)이란 촬영이 모두 끝나고 편집할 때 프레임을 중복하여 복사하면서 프린트를 만들어내는 작업이다. 텔레시네도 4프레임마다 한 프레임을 추가하여 편집함으로써 일종의 스텝프린팅을 하는 것과 같다. 스텝프린팅은 여러 번의 촬영과정을 거쳐서 같

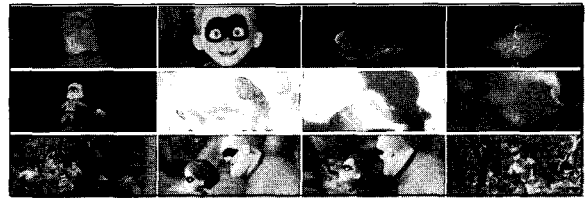
[그림1] '인크레더블'이 '신드롬'의 비밀 방에서의 탈출 신(scene)

들뢰즈는 시물라크르를 '이마주'로 표현했다. [그림1]은 현실에서는 불가능한 '이마주의 세계'를 표현한 것이다. 인크레더블이 신드롬의 비밀 방에서의 탈출하는 과정을 그린 신이다. 여기에서 나오는 대포는 끈적거리는 점착력 있는 포탄으로 인크레더블을 제압하고 있다. 인크레더블과 대포의 이중 시각을 교차시키며 표정의 감화(感化)이미지에서 시선은 공간각으로 전환시킴으로써 우리의 지각을 흔들어 놓았다.²⁴⁾ 우선 인크레더블의 신을 보면 정면에서 측면 후면 그리고 다시 정면으로 움직이고, 대포 역시 위에서 측면에서 정면으로 클로즈업되고 있다. 여기서 보이는 공간이미지는 일정한 시선의 궤도를 보이고 있다. 이것이 빗금친 공간이다. 그러나 신드롬의 보좌관인 '미라지'의 모습은 '인크레더블'의 시선에서 보는 모습이다. 이때 관객의 눈은 끈적거리고 점착력 있는 포탄에 시선이 가려지면서 포탄의 끈적거리리는 질감을 감지하게 된다. 이것이 매끄러운 공간이다. 여기 들뢰즈의 두 공간 개념을 교차시킴으로써 관객의 지각작용을 억제시키고 있는 것이다.



[그림2] '대쉬'가 적으로부터 도망가는 신

[그림2]는 들뢰즈의 공간이미지인 조직화된 깊이로서의 원근법적 심도(深度)를 주고 있다. 이는 매끄러운 공간이라 할 것이다. 화면의 공간 이동은 지각운동이 없고 단지 시선의 변화에 의해 스피드만을 느낄 뿐이다. 실제로 직선으로 달릴 때에는 대상과 일정한 거리를 두어, 화면의 주변 변화는 거의 없는 것처럼 보이나, 사전 작업으로 오른쪽에서 왼쪽으로 평행이동의 흔들림으로 눈으로 만져지는 공간을 만들어 직선의 고정화면에서도 눈으로 만져지는 공간의 스피드 감각은 연장되고 있다. 이는 차라리 공간의 이미지라기보다 시간의 이미지가 확대된 현상이라 할 것이다. 오히려 공간의 이미지는 사물간의 거리를 준수하며, 형태를 유지하고 다양한 요소들의 구성과 배치를 통해 공간의 전통성을 유지한다. 그런데 이 매끄러운 공간이 의미를 획득하는 이유는 시간의 파편화된 존재 때문이다. 마치 그림은 그릴 캔버스의 공간에 여러 갈래의 도형이 그려져 있으면 형상을 드러내기 어렵듯이 공간은 단지 프레임의 전환을 중심으로 구성되고 나머지의 의미작용은 시간에 의존하고 있는 것이다. 물론 인크레더블의 공간은 매끄러운 공간과 빗금 친 공간이 함께 공존하고 있다. 시간이 방향 잡을 수 있도록 빗금 친 시각적 공간처럼 보이는 신을 지닌다. 그러나 이 또한 형태를 보자마자 시간을 잊도록 하고 시간을 생각하자마자 공간이 사라지는 시공간의 융합적 논리를 보여주기 위한 장치로 쓰일 뿐이다.²⁵⁾



[그림3] '대쉬'가 가족과 함께 달리는 신

3D 배경의 요소들은 이야기 공간의 전개뿐 아니라 조명과 색채에도 영향을 미칠 수 있다. 이러한 면에서 [그림3]은 디즈니의 새로운 제작진들이 심혈을 기울인 시퀀스 중 하나이다. 그 원인은 기술적으로 복잡함은 물론이고 영화의 많은 상황이 열대 섬의 야외라는 공간에서 이루어지고 있기 때문이다. 예를 들어 '대쉬'가 '벨로스포드'의 공격을 피해 뺄뺄한 정글을 뚫고 달리는 장면에서 '대쉬'는 시속 200마일로 달리기 때문에 땅의 지면도 두 배는 넘게 창조된 신들은 하나의 시퀀스에 불과하지만 그 하나의 시퀀스는 방대한 작업을 요구한다. 세트를 완성한 다음 무대배치, 구획정하기, 각 장면의 시간배정 2D의 그림들을 3D의 판타스틱 세계로 표현하는데 카메라 움직임과 캐릭터들의 연기를 최대한 흥미롭게 표현하기 위해 제작진은 디즈니의 전통적인 레이아웃 프로세스를 바꾼 것이다. 즉, 이러한 제작과정을 통하여 새로운 차원의 리얼리티가 창조된 것이다.

그리고 공간에 있어서의 [그림3]은 '인크레더블'의 아들인 '대쉬'의 속도로 매끄러운 공간 이미지를 나타내는 신이다. '대쉬'가 시속 200마일로 숲과 바다 위를 달릴 때 우리의 시선은 '대쉬'가 달리고 있는 속도로 달리고 있다. 그리고 눈앞에 보이는 수면에서 일어나는 물보라는 순간 수용자의 피부에 와 닿는 듯 촉각적으로 느끼게 하며, 이를 헤쳐 나갈 때 부딪치는 소리는 청각을 자극하며, '대쉬'가 옆을 볼 때마다 관객은 '대쉬'의 시선과 일체가 된다. 이러한 동(同) 감각들로 수용자는 자신의 존재를 잃어버리고 화면속의 주인공(대쉬)이 되어버린다.

들뢰즈에 따르면 이와 같은 효과에 대해 영화는 자연적 지각과 두 가지 점에서 다르며 이 차이는 운동과 관련하여 영화를 새로운 국면에 위치시킨다. 자연적 지각에서 운동은 지각의 대상 뿐 아니라 지각을 가능케 하는 조건들에 의존해 있다. 현상학자들에 따르면 지각의 주체는 이미 세계 안에 존재하고 있는 실정이다. 이것이 바로 주체의 세계-내-존재, 세계에의 정박, 혹은 의식의 열림을 가능케 해주는 실존의 근거들이다. 이로써 지각은 곧 존재를 포함하는 세계를 의미한다. 그러나 영화적 지각에서의 운동은 이 대상들과 조건에 관계없이 그 자체 내부에서 즉각적으로 운동의 이미지를 보여준다. 영화는 주체의 실존적 조건으로서 세계의 지평을 배제함으로써 대상들을 빼고 그들로부터 운동의 순수 이미지만을 추출해 낸다. 그리고 영화는 고정된 관점을 취하는 자연적 지각과는 전혀 다른 메커니즘으로 운동을 생산한다. 물론 영화는 초기에 자연적 지각과 다르지 않았다. 예를 들어 영화 초창기의 프레임은 일종의 좌표계처럼 설정되는데, 따라서 쇼트는 공간적이었고 부동적인 것이었다. 또한 촬영 장치 역시 영상장치와 결합되어 있었으므로, 배치된 사물들을 포함하고 있는 단일한 하나의 추상적 시간을 가질 수밖에 없었다. 그러나 오늘날 카페

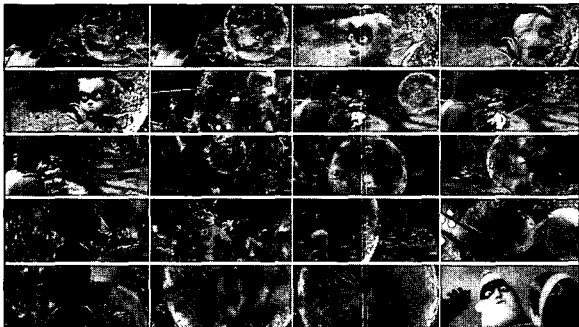
24) 전정숙, ibid, pp.116-117

25) 전정숙, ibid, pp.119-121

라의 이동은 고정된 관점으로부터의 해방을 의미한다. 그것은 공간의 이동이나 확장만을 의미하는 것은 아니다. 카메라의 이동은 두 차원에서 실행된다.

첫째, 카메라의 실제적인 이동으로 운동은 지각과 완전히 분리된 형태는 아니다. 카메라는 마치 우리의 눈이 그렇게 하듯이 사물들을 포착하기 때문이다.

둘째, 쇼트의 편집(몽타주)이다. 즉 공간적 범주에 속했던 쇼트가 시간적 범주로 전환하는 것을 의미 한다. 영화의 본질이 카메라가 이동하게 되면서부터 획득하는 것이며, 몽타주에 의한 공간적 비약은 수용자의 지각으로 하여금 시간이라는 변수를 개입시키도록 강요한다고 한다면 영화는 운동의 공간이 아니라 공간의 운동을 생산한다.²⁶⁾



[그림4] '인크레더블'의 가족이 '신드롬'의 군대에서 탈출하려는 신

[그림4]은 '인크레더블'의 가족이 '신드롬'의 군대에서 탈출하려는 신이다. '신드롬'의 군대로부터 공격받고 있는 '바이올렛'이 자기장을 펴고 '대쉬'는 그 자기장 속에 들어가 도망가는 도중에, 이들을 구하려는 '인크레더블'과 '일라스티걸'이 '바이올렛'과 '대쉬'와 만나는 과정을 나타내고 있다. '바이올렛'의 자기장의 원형(圓形) 공간이 투명한 '구'의 형태로 일그러지고 자장 특유의 전자망의 질감은 셀에 물감을 칠하는 전통적 제작법에서는 표현할 수 없는 질감이다. 특히 3D CG 효과로서 투명한 질감과 공간의 유평선을 흐릿하게 표현하는 등 수용자의 시선이 함께 동조되어 자기장 속에서 굴러가는 착각에 빠지도록 하는 몰입현상, 즉 실제보다 더 실제 같은 효과들은 디즈니가 꾸준히 연구하고 노력함으로써 얻은 매체 기술의 확장된 결과이다. 더욱이 '바이올렛'이 자기장에 부딪친 '인크레더블'과 '일라스티걸'의 모습은 자기장에 착 붙어 우스꽝스럽게 일그러진 모습으로 자기장의 존재를 보여주고 있다. 그러나 이는 '바이올렛'이 자기장의 존재를 보여주기 위함이 아니라 수용자를 자기장 안으로 끌어들이기 위함이고, 그리고 수용자는 자기장 안에서 자기장에 부딪친 '인크레더블'과 '일라스티걸'의 모습을 보여줌으로서 우리의 감각을 영상과 동조시키고 있다. 따라서 촉각적인 눈으로 만져지는 공간 때문에, 대상과의 일정한 거리가 없어지고, '인크레더블'과 '일라스티걸'의 모습을 일정하게 해체시킴으로서 일정한 힘의 유동적 흐름으로 지각시키게 하고 있다. 들뢰즈가 영화를 언어학적으로 접근하는 것에 반대하는 이유 중 하나인 눈으로 대상을 만진다는 것은 거리의 부재에 대한 함의를 이 신에서 극명하게 보여주고 있다.

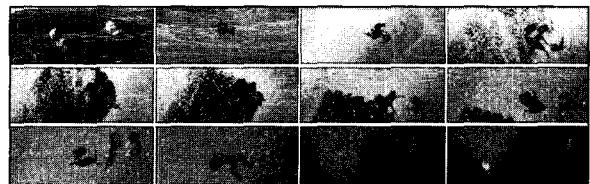
26) 전정숙, ibid, pp.121-123

애니메이션은 '움직임을 창조하는 예술'이다. 따라서 3D캐릭터의 경우 프레임 바이 프레임(frame by frame)을 기초로 멈춰있는 이미지에 생명력을 부여한다. 창조된 움직임들의 성격은 상당히 달라 질 수 있다. 자연스럽게 리드미컬하게 조금씩 증가하는 본질적인 표현을 통해 그리고 중력에 대해 견는 것처럼 천천히 분명치 않게 움직이는 대상 등 여러 가지 방법이 있는데 이 모든 것들이 수용자들에게 의미를 전달한다. 다시 말해 애니메이션은 현실과는 다른 그 무언가를 담고 있어야 한다는 것이다. 왜냐하면 애니메이션적 현실과 실제 현실의 경계는 이제 현실보다 더 현실 같은 '가상현실'에 압도되고 있기 때문이다.²⁷⁾



[그림5] 보석털이범으로 오인을 받게 된 '밥'과 '프로존'

[그림5]는 보석털이범으로 오인을 받게 된 '밥'과 '프로존'이 보석상점에서 탈출하고 이내 다수의 경찰이 상점 안으로 들어오는 신이다. 제1컷-제3컷은 보석털이범으로 오인을 받게 된 '프로존'이 경찰을 향해 냉각 초능력을 발휘하는 컷으로 주의 깊게 보아야할 것은 경찰을 향한 냉각수가 우리의 눈 쪽으로 이동하고 있음을 알 수 있다. 즉 '프로존'이 쏜 냉각수의 방향이라면 수용자의 시선을 향해 다가올 수 없다. 다시 말하면 왜 있을 수 없을 각도를 바꾸어 수용자의 시선을 향한 이유는 우리에게 눈으로 만져지는 공간을 만들어 줌으로서 대상과의 일정한 거리를 주지 않기 위한 의도된 심인을 알 수 있다. 제13컷-제16컷을 보면 경찰들이 보석상점에 들어와 동료가 얼음 속에 갇혀있는 모습, 즉 시물라크르를 나타내고 있는 신이다. 우리의 지각은 매우 빠른 시간 내에 상황을 읽는 능력을 갖고 있다. 그럼에도 불구하고 여기서는 매우 늦게 경찰이 지각되고 있다. 그리고 보다 극적인 장면을 연출하기 위해 날아가는 탄환이 얼어있고 그것이 순간적으로 눈앞에 놓임으로서 우리는 화면을 집중시키고, '프로존'의 초능력의 결과를 서술적으로 보여주고 있다.²⁸⁾



[그림6] '일라스티걸', '바이올렛', '대쉬'비행기 추락 후 바다에 빠진 신

[그림6]은 비행기 추락 후, 바다에 빠진 신이다. 바다 위는 불타는 대기를 표현하였고, 바다 속은 어두운 코발트블루(cobalt blue)로 공간을 이분화 시켰다. 그리고 바다 위로 떨어지는 비

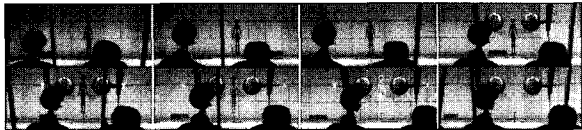
27) 전정숙, ibid, pp.124-126

28) 전정숙, ibid, pp.123-124

행기 동체로 인하여 바다 속으로 흡수되는 듯한 강한 인력이 만들어지고, 이에 가족은 무중력 상태에서 흩어지는 장면으로 리얼감이 나타난다.

관객은 실제 이러한 중력을 경험하지 않는다. 그러나 많은 영화 속에서 간접 경험을 통하여 수용자는 중력을 경험한 상황이다. 즉, 감각적 리얼리티보다는 다분히 지각적 리얼리티에 의존하고 있으나, 물방울과 검은 그림자로 수용자를 무거운 공간으로 수용자의 감각을 교묘히 이동시키고 있다.

영화의 좋은 쇼트에는 주관성의 징후들이 투사되고 있으며 인간의 눈이 아니라, 순전히 기계의 눈 혹은 물질의 눈에 의해 포착된 이미지를 보여준다. 따라서 우리의 눈은 어떠한 저항도 받지 않고 끊임없이 흐르는 운동-이미지 혹은 빛-운동은 단단한 실체로서 밀도 높은 그러나 불투명한 벽에 부딪히면서 영상의 이미지를 반사시키고, 우리는 과거 학습인 경험이 아니라, 새로운 체감으로 스크린을 보고 있는 것이다.²⁹⁾



[그림기] '에드나'와 '헬렌'이 '바이올렛'의 슈퍼 영웅복의 시뮬레이션을 보고 있는 신

[그림기]은 '에드나'와 '헬렌'이 '에드나'가 만든 '바이올렛'의 슈퍼 영웅복을 보고 있는 신이다. 여기서 우리의 눈은 관찰자 입장으로 지각에 의존하여 물리적 움직임을 보고 있다. 따라서 공간은 수평적으로 일상적 감각 하에 놓이게 되며, 서술적 흐름으로 인식하게 된다. 이러한 지각의 요청을 얻어내기 위해 공간을 빗금친 공간으로 표현함으로써 시선은 한 점 방향으로 채택하고 있음을 알 수 있다. 그러나 단순한 공간은 수용자를 영상에 몰입시키지 못한다. 그러므로 새로운 감화 이미지로 전환시킴으로서 수용자의 시각에서 감성으로 바뀌게 하고 있다.³⁰⁾

4. 결론

인간이 리얼리티를 알 수 있다는 것은 지각작용의 결과로 보고 있는 관점에 대해 기존의 경험론적 입장이다. 이와 달리 들뢰즈는 영상을 지각만으로는 알 수 없는 힘을 가시화하는데 있다고 보고 있으며, 이를 인지할 수 있는 힘에 대해서 들뢰즈는 시각이나 청각 등 보다 더 깊은 것으로서 '리듬'이라 부른다. '리듬'은 인간에게는 여러 기관으로 분화되기 전에 어떤 미분화된 원초적 감각(=리듬)이 있는데, 바로 이것이 청각과 시각 등 다양한 감각이 나타나는 바탕이 되고, 이 미분화된 리듬 속에서는 '하나의 색, 맛, 촉각, 냄새, 소리, 무게 사이에 존재론적인 소통'이 이루어진다는 것이다. 따라서 애니메이션의 작품은 우리의 신경 시스템을 직접 작용해 우리의 감각을 자극하고, 그로써 우리에게 어떤 체험을, 즉 감각을 느끼는 체험을 매개해준다. 들뢰즈가 "관객으로서 나는 그림 안에 들어감으로써만 감각을 느낀다, 베이컨의 그림 속에 등장하는 그

기괴한 신체는 우리로 하여금 감각을 느끼게 해주는 신체이자 동시에 그러한 감각을 느끼는 자로서 체험된 신체이다. 이로 인해 그 충격효과로서 감각을 일깨우는 기괴한 신체는 동시에 감각을 느끼는 순간의 내 신체의 상태이기도 하며 그것은 동시에 나의 몸이다. 그리하여 우리는 느끼는 자와 느껴지는 것의 통일성에 접근한다."³¹⁾고 하였다.

여기서 애니메이션영화인 <인크레더블>의 공간 이미지는 의미작용을 일으키는 대상의 형태가 해체되며 윤곽선을 문질러져서 형태의 구분이 어려워지게 하거나 아니면, 고정된 단위로 분할하는 것이 아니라 시간과 운동의 일정한 힘의 유동적 흐름으로 지각하도록 하기 위하여 대상과 관객사이에 어떤 언어나 기호체계, 형식체계가 끼어들 수 없을 정도의 눈과 화폭간의 융합을 가능하게 함으로서 눈으로 만져지는 공간으로 창조시키고 있다. [그림4]에서 자기장 안에서 자기장에 부딪힌 '인크레더블'과 '일라스티컬'의 모습을 클로즈업으로 보여줌으로서 수용자의 감각을 이미지와 동조시키고 있다. 따라서 촉각적이면서 동시에 눈으로 만져지는 공간 때문에 대상과의 일정한 거리가 없어지고 주인공의 모습을 일정하게 해체시킴으로서 일정한 힘의 유동적 흐름으로 지각시키게 하고 있음을 알 수 있다.

즉, 이 통일성은 애니메이션을 보는 순간부터 '나'라는 존재는 '비존재'이고, 애니메이션의 동화 속의 사건들 사이에서 움직임으로서 '나'는 '비존재로서 존재'하게 된다. 이 두 가지 비존재(관객과 형상)는 상호적으로 존재한다. 따라서 애니메이션에서의 생성은 애니메이션 자체의 생성이 아니라 수용자가 비존재로부터 애니메이션에 의해 존재화하는 상호작용적인 생성이다. 이러한 존재와 비존재의 상호작용적인 생성은 빗금 쳐진 공간과 매끄러운 공간을 오가면서 존재의 아(我)를 상실시키고 나아가 영상의 내재(화면)안으로 몰입하기 때문이다. 애니메이션이 제시하는 리얼리티는 존재지만 애니메이션의 형상과 관객의 존재는 상호적으로 자신을 비우는 비존재이며 공통적으로 동일한 존재가 되는 감각으로서의 일체가 되는 것이다. 그릇을 비워야 물을 채울 수 있듯이 그릇의 기능은 물과 함께 존재하는 비존재이며 물 또한 그릇에 담겨져야 하는 비존재이지만 물을 담은 그릇은 존재한다.

애니메이션에 있어서 수용자와의 관계도 이와 같다. 지각하는 수용자와 지각되는 애니메이션 형상의 배후에 있는 차이, 그 자체는 지각될 수 없다. 즉, 의식적으로 지각될 수 없지만 감각을 통해 느껴질 수만 있는 것이다. 따라서 주체의 의식의 특권적 자리는 '감각(esthesis)'에 이양되고 관객이 지각을 비우지 않으면 애니메이션이 뜻하는 궁극적 리얼리티로의 접근이 어렵다는 것을 알 수 있다.

본 연구는 이와 같이 '애니메이션에서의 생성이란 비존재가 존재로 되는 과정'에서 감각적 리얼리티를 발현 가능케 하는 빗금 쳐진 공간과 매끄러운 공간의 특성을 살펴보았다. 또한 들뢰즈의 공간 개념은 현재 애니메이션이 추구해야할 방향으로 본 연구는 제안하는 바이며, 향후 애니메이션에 있어서 리얼리티 연구가 지속됨으로서 한국의 애니메이션 발전에 기여할 것으로 본다.

29) 전정숙, ibid, pp.126-127

30) 전정숙, ibid, p.128

31) 진중권, ibid, p.195.

참고문헌

- 김민식 『초점주의과제에서 지각적 군집화와 공간적 선택』, 한국심리학회, 1998.
- 김준양, 《애니메이션 이미지의 연금술》, 한나래, 2001.
- 박성수, 《틀뢰즈와 영화》, 문화과학사, 1998.
- 신항식, 《시각영상 커뮤니케이션》, 나남출판, 2004.
- 임철규, 《눈의 역사 눈의 미학》, 한길사, 2004.
- 전정숙, 『애니메이션의 감각적 리얼리티에 관한 연구』, 홍익대학교 대학원 광고홍보학과, 박사학위논문 2005.
- 진중권, 《현대미학강의: 숭고와 시물라크르의 이중주》, 아트북스, 2003.
- Andre Bazin, 박상규 역, 《영화란 무엇인가》, 시각과 언어, 1993.
- David Norman, Rodowick, 김지훈 역, 《질틀뢰즈의 시간 기계》, 그린비, 2005.
- Deleuze Gilles, 권형숙, 조형근 역, 《철학 극장 : 들뢰즈의 푸코》, 새길, 1995
- Deleuze Gilles, 김상환 역, 《차이와 반복》, 민음사, 2004.
- Gilles Deleuze, 김중호 역, 《상상에 대한 의혹·대담》, 솔 1993.
- Deleuze Gilles, 이정우 역, 《의미의 논리》, 한길사, 1999.
- Deleuze Gilles, 이정하 역, 《시네마II-시간-이미지》, 시각과 언어, 2005.
- Deleuze Gilles, 하태환 역, 《감각의 논리》, 민음사 1995.
- Deleuze Gilles, · Fe'lix Galile'e, 김재인 역, 《천개의 고원》 새물결, 2001.
- Deleuze Gilles, · Fe'lix Galile'e, 최명관 역, 《양띠 오이디푸스》, 민음사, 1994.
- Eriksen, C.W. & St. James, J.D. (1986) 『Visual attention within and around the field of focal attention; A zoom lens model. *Perception & Psychology*, 40.
- Driver, J. & Baylis, G. C. 1989 Movement and visual attention: The spotlight metaphor breaks down. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception & Performance*, 15.
- Gilles Deleuze, *Cinema 1*, translated by Tomlinson & Habberjam, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1986
- Gilles Deleuze, Galeta, *Cinema 2: Time image*. Trans. Hugh Tomlinson and Robert Galeta. University of Minnesota Press, 1989.
- Gilles Deleuze, *Logik des Sinns*, Film, 1993. Mireille Buydens, Sahara: l'esthetique de Gills Deleuze, Librairie Philosophique, 1990.
- Gilles Deleuze, Felix Guttari, A Thousand Plateaus, B. Massumi, University of Minnesota University, 1987.
- Jameson Fredric, The Existence of Italy, *Signatures of The Visible*, New York and London: Routledge, 1992.
- Jean-Louis Baudry, *Ideological effects of the basic, cinema tographic apparatus*, in *Film Quarterly*, Winter, 1974-75.
- Jean Paul Fargier, George Lellis, 이경운 · 민경철 역, 《브레히트와 영화》, 1993.
- Mireille Buydens, *Sahara: l' esthetique de Gilles Deleuze*, Librairie Philosophique, 1990
- N. Wiener, *Cybernetics: or control and communication in the animal and machine*, MIT Press, 1984.
- Schlegel Friedrich, *Kritische schriften*, hrsg . V. W. Rasch, München, 1970.
- Sergei Eisenstein, *Eisenstein on Desney*, London: Methuen, 1988